

**Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo  
libre**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica  
Fundación Universitaria los Libertadores

Aida Amelia Melgarejo Angarita

Marzo 2017

Copyright © 2017 por Aida Amelia Melgarejo Angarita. Todos los derechos reservados.

### **Dedicatoria**

Quiero dedicar el siguiente trabajo de investigación a mis padres, por formarme como una persona responsable y que siempre busca superarse en la vida, a mis hijos Luis Felipe y Gabriel Fernando por su apoyo incondicional y motivación, a mi esposo por orientarme en el desarrollo de las actividades lúdicas; a mis hermanos, amigos, familiares y tutores de la universidad quienes con su paciencia y dedicación hicieron posible la realización de este proyecto.

## Resumen

El proyecto Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 801 de la Institución educativa Técnica Lucas Caballero Calderón busca restablecer los valores de respeto, sana convivencia, diálogo, honestidad, tolerancia entre otros por medio de actividades lúdicas recreativas y concretamente con juegos de mesa que permitan mejorar el comportamiento, la convivencia, normas de trabajo, seguimiento de reglas para que esta realidad se vea reflejada en el buen rendimiento académico y en el mejoramiento de la convivencia social y comunitaria; ya que los estudiantes en su tiempo libre no realizan ninguna actividad dirigida, por ende se dedicaban a otras estrategias que no aportan a su formación integral. La lúdica como recurso pedagógico permite el desarrollo de actividades y talleres, enfatizando y desarrollándolos por medio de los juegos de mesa que afianzan la convivencia humana basada en el respeto, la honestidad, la comunicación y todos los valores que encierra el ser humano; ya que por el hecho de ser social debe interrelacionarse con los demás y de esta manera se convierta en un ser íntegro, asertivo y comprometido con el cambio personal y social de sí y del grupo. Para realizar el diagnóstico se aplicaron encuestas a los estudiantes y padres de familia; con base en estos resultados se planteó el proyecto de intervención por medio de talleres para solucionar la problemática observada. La línea de investigación es pedagógica, didáctica e infancia y el tipo de investigación es acción-participación.

**PALABRAS CLAVE.** Lúdica, recreación, valores, respeto, honestidad.

### **Abstract**

The project restoring values of respect and healthy coexistence through the proper use of free time with student of eighth grade one of Lucas Caballero Calderon school, seeks to restore the values of respect, healthy coexistence, dialogue, honesty, tolerance, among others through ludic or playful recreational activities and specifically with board games which allow to improve the behavior, coexistence, work rules, monitoring of rules, so that, this reality, reflects the good academic performance and the improvement of social and community coexistence, since the students in their free time don't carry out and directed activity, therefore, they are dedicated to other strategies which don't contribute to their integral formation. The play as a pedagogical resource allows the development of activities and workshops specially emphasized and developed through board games, that strengthen human coexistence base don't respect, honesty, communication and all the values that human being holds, the fact of being social must interrelate with others, in this way human being becomes an integral, assertive and committed to personal and social change of each member in the group. To carry out the diagnosis surveys are applied to students and parents, base don't these results, the intervention project was planted through workshops to solve the observed problem. The research line is didactic, pedagogy and childhood and the type of research is action-participation. The research was carried out with a sample of eighth grade student the school.

**KEY WORDS:** Ludic, recreation, values, respect, honesty.

## **Tabla de contenido**

Capítulo 1 Conociendo y explorando por medio de la observación .....	9
Capítulo 2 Mirada retrospectiva.....	14
Capítulo 3 Compartiendo y participando activamente .....	26
Capítulo 4 Jugando me voy formando y voy respetando.....	47
Capítulo 5 Concluyendo voy afianzando mi proceso.....	51
Referencias.....	60
Anexos.....	61

## Lista de gráficos

Gráfico 1. Mapa ubicación del municipio.....	14
Gráfico 2. Análisis pregunta número 1 de encuesta a estudiantes.....	28
Gráfico 3. Análisis pregunta número 2 de encuesta a estudiantes.....	29
Gráfico 4. Análisis pregunta número 3 de encuesta a estudiantes.....	29
Gráfico 5. Análisis pregunta número 4 de encuesta a estudiantes.....	30
Gráfico 6. Análisis pregunta número 5 de encuesta a estudiantes.....	31
Gráfico 7. Análisis pregunta número 6 de encuesta a estudiantes.....	31
Gráfico 8. Análisis pregunta número 7 de encuesta a estudiantes.....	32
Gráfico 9. Análisis pregunta número 8 de encuesta a estudiantes.....	32
Gráfico 10. Análisis pregunta número 9 de encuesta a estudiantes.....	34
Gráfico 11. Análisis pregunta número 10 de encuesta a estudiantes.....	35
Gráfico 12. Análisis pregunta número 1 de encuesta a padres de familia.....	37
Gráfico 13. Análisis pregunta número 2 de encuesta a padres de familia.....	38
Gráfico 14. Análisis pregunta número 3 de encuesta a padres de familia.....	39
Gráfico 15. Análisis pregunta número 4 de encuesta a padres de familia.....	40
Gráfico 16. Análisis pregunta número 5 de encuesta a padres de familia.....	40
Gráfico 17. Análisis pregunta número 6 de encuesta a padres de familia.....	41
Gráfico 18. Análisis pregunta número 7 de encuesta a padres de familia.....	42
Gráfico 19. Análisis pregunta número 8 de encuesta a padres de familia.....	42
Gráfico 20. Análisis pregunta número 9 de encuesta a padres de familia.....	44
Gráfico 21. Análisis pregunta número 10 de encuesta a padres de familia.....	45

### **Lista de fotografías**

Figura 1. Estudiantes 801 aprendiendo ajedrez través de la lúdica.....	22
Figura 2. Estudiantes 801 aprendiendo sinónimos través de la lúdica.....	23



## **Capítulo 1**

### **Conociendo y explorando por medio de la observación**

La educación genera procesos que conllevan al desarrollo de todas las potencialidades del ser humano, observando conductas positivas que permiten el enriquecimiento de los miembros de la comunidad, generando saberes y facilitando la convivencia. Cada una de las competencias y los saberes permite la permeabilidad, construcción de relaciones sociales, culturales, políticas entre otras a partir de la realidad para mejorar y dinamizar la esencia del ser humano, como agente activo de la Institución Educativa Técnica Lucas Caballero Calderón, sede central del municipio de Tipacoque los cuales disponen al medio día de dos horas libres.

Sin embargo, aunque se contemple esta premisa, por otro lado se generan muchos problemas como riñas, daños en las instalaciones físicas, evasiones constantes a lugares aledaños, puesto que la planta física de la institución es campo abierto, considerando esta problemática como educativa y social, los educandos no realizan actividades recreativas, deportivas o lúdicas organizadas para disfrutar el tiempo libre después del almuerzo.

La permanencia es total en cuanto al desarrollo de actividades académicas en horario de siete y media a cuatro de la tarde, pero no se considera que el bienestar físico y nutricional es fundamental por cuanto todos los estudiantes toman su almuerzo en el restaurante escolar, debido a que el colegio, sede central está ubicado en una vereda a media hora del municipio. Esto conlleva a que el estudiantado no organiza su tiempo libre, por ende hay desórdenes, y en la mayoría de los casos se genera mucha indisciplina que incluso es llevada a las aulas de clase. Las conductas observadas van en contra de la formación integral, generando conflictos entre ellos e

involucrando a los vecinos, docentes, administrativos y comunidad en general. En esta media es imperativo reconocer que el ser humano propende por su propia realización, por tal motivo un plan de actividades para el tiempo libre contribuiría a mejorar sustancialmente dichos aspectos que permitirían ejecutar actividades sociales lúdicas y recreativas.

Interactuar, pensar e interpretar es fundamental en el desarrollo humano por ello se hace necesario dar participación a la mayoría de los estudiantes en los diferentes evento programados, con ello se vislumbra que el trabajo colaborativo es fundamental puesto que los seres humanos dinamizamos nuestra educación en diferentes ámbitos y comunidades en las cuales estamos inmersos; esto permite solicitar colaboración de los estudiantes del grado undécimo para que coordinen con los diferentes grupos el desarrollo de actividades. Como todos estamos comprometidos con el desarrollo, el progreso, eficiencia, ambientes saludables, aspectos que se enmarcan dentro del Índice Sintético de Calidad Educativa la participación de directivos, docentes, administrativos permiten crear espacios lúdicos, recreativos para contextualizar nuestro quehacer pedagógico, social y cultural, pretendiendo la formación de seres reflexivos y comprometidos consigo mismo y con los demás, mediante la construcción de propuestas innovadoras.

Tomando la escuela de hoy y de ayer es necesario pensar y repensar lo que se hace para aplicar los aportes que la lúdica, la recreación y el uso correcto del tiempo libre aportan en la construcción de ciudadanía, fomentando la participación colectiva, creatividad y otros aspectos fundamentales que nos permiten vivir en convivencia armónica respetando las individualidades.

Desde esta perspectiva, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Es posible mejorar el respeto y la sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre, en los estudiantes del curso 801 de la I.E.T. Lucas Caballero Calderón?

Este interrogante constantemente aflora puesto que la actividad física y recreacional está siendo remplazada por el uso de los medios de comunicación, concretamente el joven está inmerso en el juego de las redes sociales y éstas absorben su vida incluso estudiantil, por eso, la práctica de actividades físico deportivas y las actividades lúdico recreativas, han sido y siguen siendo una de las constantes del comportamiento humano, que permite la convivencia adecuada dentro de la sociedad.

Todo lo anterior conlleva a plantear los siguientes objetivos de investigación, el general: Mejorar los valores de respeto y sana convivencia, haciendo un adecuado uso del tiempo libre con estudiantes de grado 801 de la I.E.T. Lucas Caballero Calderón y los específicos son: Desarrollar actividades recreativas y lúdicas que propicien la sana convivencia y el afianzamiento de valores en los estudiantes del Grado 801 de la Institución Educativa. Diseñar ambientes para el aprendizaje por medio de prácticas recreativas, lúdicas y juegos deportivos en los educandos de la comunidad educativa. Incrementar habilidades y destrezas analíticas, teniendo como base la asociación de objetos, el cálculo mental y su relación con los diferentes contextos. Analizar los resultados obtenidos en la aplicación de las estrategias didácticas.

Dentro de la viabilidad para la aplicación de este proyecto encontramos la generación de entusiasmo, lazos de fraternidad, compañerismo, afianzamiento de valores, convivencia sana

entre otras, acciones que se podrán resaltar con la implementación de la lúdica y la recreación como aspectos dinamizadores de los espacios con los que cuenta la institución.

En esta línea, la Institución Educativa cuenta con escenarios como coliseo, cancha de fútbol y otros espacios propios para la realización de eventos de esta índole, lo cual facilitará el desarrollo del proyecto y además permitirá que el rendimiento académico se vea incrementado ya que diferentes investigaciones demuestran que después de una actividad recreativa el estudiante está relajado y dispuesto a recibir el conocimiento y procesarlo. Además evita el sedentarismo y crea vida saludable.

Por otro lado, es importante resaltar que coordinando todos los aspectos pedagógicos y lúdicos el estudio encierra factores concomitantes entre sí que favorecen el desarrollo integral en cada uno de los entornos, generando transformación, cambio, equilibrio, progreso, teniendo en cuenta la heterogeneidad de los grupos, la naturaleza de las mismas actividades, la organización, la complejidad, el control y la evaluación de éstas; igualmente con este proyecto se puede aportar al desarrollo de competencias comunicativas y físicas en diferentes contextos.

Finalmente, las múltiples relaciones que se generan permiten al docente como profesional ser el eje del quehacer pedagógico, innovando y creando alternativas de solución a diferentes problemáticas, estableciendo ambientes saludables, resolución pacífica de conflictos, integración entre estudiantes, docentes y administrativos.

Se hace necesario plantear y desarrollar el proyecto porque permite a los estudiantes implementar actividades lúdico-recreativas que incentiven el uso correcto del tiempo libre,

despertando interés en el educando, formándolo como persona, como ser integral dentro de la dimensión humana para que sea actor de su propio aprendizaje y coadyuvante de las transformaciones sociales teniendo como base los diferentes ambientes educativos en los que interactúa con los otros, en ambientes de paz, compañerismo, progreso, ciencia, trabajo y equidad.

La lúdica y la recreación son aspectos dinamizadores que afianzan valores, sana convivencia, tolerancia, también permite que el rendimiento académico se vea incrementado, ya que diferentes investigaciones demuestran que después de una actividad recreativa el estudiante está relajado y dispuesto a recibir el conocimiento y procesarlo.

Coordinando aspectos lúdicos, pedagógicos, sociales, recreativos construimos el ser integral ya que toda recreación debe enfocarse de una manera educativa, saludable tomándola como actividad libre, divertida y sana, además propicia un estilo de vida saludable; hoy día la tendencia es combinar el ejercicio con la música para adquirir destrezas y habilidades.

Practicando actividades lúdicas, recreativas generamos cambios que se ven reflejados en la manera como el ser enfrenta los retos que la sociedad actual le impone.

## **Capítulo 2**

### **Mirada retrospectiva**

Para apoyar el proceso de investigación es necesario conocer los diferentes referentes que envuelven la misma como los son el contexto en donde se llevará a cabo la investigación, el tipo de población a la cual va dirigida, los referentes teóricos y la legislación que los rige.

El municipio de Tipacoque está ubicado en el departamento de Boyacá, en la Cordillera de los Andes Orientales, y con una topografía quebrada, su mayor afluente es el río Chicamocha, que sirve de límite entre el municipio de Boavita y el Departamento de Santander.

La Institución Educativa Técnica Lucas Caballero Calderón funciona bajo la modalidad Técnica Comercial y se encuentra en el km 1 vía Soatá, a su vez cuenta con una sede para preescolar y educación básica primaria denominada: escuela urbana situada dentro del perímetro del pueblo y doce sedes rurales ubicadas en las diferentes veredas para la educación preescolar y la básica primaria.

**Gráfico 1:** Mapa ubicación del municipio.



Fuente: <http://es.wikipedia.org/wiki/>

La población del municipio de Tipacoque está conformada en su mayoría por campesinos, el estrato socioeconómico de esta población fluctúa entre el 1 y 2 siendo el más dominante el estrato 1 puesto que la mayor parte de la población vive en el área rural, la actividad económica que más se ejerce en este municipio es la agricultura y la ganadería seguida por el pastoreo y la venta de productos agrícolas.

A partir de los antecedentes relacionados con la pregunta problema de la investigación, Ausubel (1976) afirma. “La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, (...). Si no lo sustancial con lo que el alumno ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él” (p.57). Éste es fundamental siempre y cuando no sea mecánico, repetitivo y memorístico puesto que tiene que ver con la adquisición de nuevos conceptos para transformarlos en significación dentro de diferentes contextos y requiere de unas condiciones precisas.

Ausubel (1976) establece que “La estructura cognitiva del alumno tiene que incluir los requisitos de capacidad intelectual, contenido ideativo y antecedentes experimentales, (...). Condiciones de aprendizaje significativo, material potencialmente significativo, disposición subjetiva para el aprendizaje, significatividad lógica, psicológica, cognitiva y psicología afectiva” (p.72). Significando que el aprendiz le da sentido y se apropia de su significación teórica y práctica; en el ámbito recreativo, a través de la vinculación, participación para producir cambios positivos puesto que los sujetos están en constante formación especialmente a través de la lúdica y la recreación; partiendo del aspecto motivacional, emocional, actitudinal que están presentes en todos los aprendizajes. Es importante tener en cuenta el desarrollo de experiencias de aprendizaje, dinámicas especialmente en el ámbito recreativo, al inicio las actividades deben ser dirigidas para

que en un futuro lo desarrolle solo e independiente de los demás y así pueda emplear su tiempo libre productivamente.

De acuerdo con Vigotsky (1973) cuando afirma “El aprendizaje engendra un área de desarrollo potencial, estimula y activa procesos internos en el marco de las interrelaciones, que se convierten en adquisiciones internas” (p.57). Todo lo anterior estimula para interpretar los avances y progresos del desarrollo y las relaciones interpersonales en el ámbito de la cultura del ser humano.

En cuanto a los antecedentes bibliográficos, se resalta el trabajo realizado por las estudiantes de la Universidad Los Libertadores; Amalia Cortés Rodríguez, Norma Lucero Rojas & Silvia Romero Urrea (2007) cuyo título se denomina: Buscando ambientes para una sana convivencia, donde enmarcan de manera global lo realizado en la Institución Educativa San Simón Primaria, sede Montealegre, jornada mañana, allí se detectó la problemática social evidenciada en los espacios de recreo un alto grado de agresión física y verbal de los estudiantes determinándose la necesidad de intervenir con el diseño y aplicación de la propuesta.

También el trabajo de tesis de la Universidad de los Libertadores realizado por: María del Rosario Bolívar Barrera, Ignacio Laverde Chabur (2009) cuyo título es: A través de la recreación podemos lograr mejores ambientes para el aprendizaje en el ciclo inicial en el colegio IED Carlos Arango Vélez, resaltan el aspecto recreativo para mejorar ambientes educativos y por ende la calidad educativa, siendo que desde allí se pueden lograr ambientes saludables y efectivos para el aprendizaje, argumentan que la recreación es importante (...) Los ambientes de aprendizaje son



fundamentales para la adquisición del conocimiento la práctica de valores y la resolución pacífica de conflictos que permiten propiciar el diálogo en todos los ámbitos.

De igual manera en la tesis de grado de Blanca Nidia Céspedes Montiel, Ligia Negro Casallas & Miriam Helda Triana de la Universidad de los Libertadores (2007), Estrategias recreativas para mejorar la convivencia, muestran en su diario vivir la agresividad dentro y fuera de la institución, por tal razón se vieron abocadas a diseñar una propuesta que contribuya al mejoramiento de la convivencia a través de la recreación y la lúdica como táctica accesible a todas las actividades pedagógicas, por medio de la lúdica y la recreación como aspectos motivacionales.

Todo lo anterior conlleva el mejoramiento de la calidad de vida de los seres humanos y por ende de los estudiantes, para formar hombre y mujeres de bien útiles a la sociedad.

La Unesco considera la educación como un proceso polisémico que depende de contextos específicos de cada comunidad, la unificación de los diferentes saberes debe permitirle al educando construir conocimiento, interrelacionarse de una manera creativa y efectiva desde el ámbito lúdico y recreativo, formando seres críticos, reflexivos y productivos en las diferentes instancias conceptuales donde se involucre el ser humano.

No obstante conociendo el origen del juego, la lúdica y la recreación, el individuo aporta a la educación y concretamente a los procesos pedagógicos herramientas para mejorar constantemente la manera de aprender por medio del juego y la actividad; el educando o el ser humano en general libera tensiones originadas por el estrés, los conflictos, las ausencias,

separaciones entre otras y todos los inconvenientes que la vida moderna genera. El juego suple necesidades, involucra actividad física, psíquica, aspecto interior, socialización e integración.

Desde la educación preescolar el niño juega con objetos, está en constante actividad y el juego es un mediador de la integridad y del proceso de socialización externa, el aprendiz imagina mucho puesto que todavía es muy dependiente.

Vigotsky (1989) afirma que:

Para resolver esta tensión el niño en edad preescolar entra en un mundo ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego, (...). La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño, éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños y es ajeno a los animales. (p.142).

Los niños ven en los adultos casi siempre un modelo a seguir, admirando lo positivo para aprenderlo y tomarlo como estereotipo de sus actividades. La creatividad humana también se desarrolla por medio de aspectos lúdicos recreativos donde la imaginación, la fantasía, el pensamiento es protagonista de la propia realidad. Dentro del aspecto lúdico es importante aprender jugando como experiencia cultural ligada a la vida donde hay placer, goce actividad creativa y por ende conocimiento.

Según Jimenez (2002) se establece que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en los que se produce disfrute, goce, acompañado de distensiones que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego, (...). La chanza, el sentido del humor, el

arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p.42).

En este sentido la lúdica permite vivir la cotidianidad, sentir placer y valorar todo lo que ocurre a nuestro alrededor.

Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. (Waichman, 2000).

Se debe incorporar el aspecto lúdico ojalá en todas las actividades y las áreas del conocimiento para que el aprendizaje sea efectivo y el estudiante redirija sus saberes por medio de lo práctico y agradable, puesto que se deben tener en cuenta las necesidades, intereses, propósitos acorde con sus edades y ambientes escolares.

Este proyecto presenta los valores como una necesidad en los procesos de aprendizaje de la educación enfocados desde el aspecto lúdico, ya que juegan un papel importantísimo, puesto que son la base fundamental de la sana convivencia, respeto, responsabilidad, tolerancia, que permiten desarrollarnos como seres humanos íntegros, capaces de resolver diferencias partiendo de la comunicación eficaz y eficiente.

La integración de la lúdica permite fomentar la armonía entre jugadores, hinchas, autoridades y demás estamentos comunitarios, para formar jóvenes idóneos capaces de interactuar y resolver sus diferencias sin lastimar a los demás.

La práctica de valores nos forma integralmente ya que estos procesos son constantes y en la vida cotidiana nos llevan a ser tolerantes, aprender a manejar nuestras emociones, y evitar conflictos que ocasionan detrimento de valores y por ende degradación del ser humano en su esencia, integrando práctica social en valores permitiendo que los estudiantes del grado 801 interactúen de manera pacífica, amena e inteligente en todas las actividades y en la vida cotidiana; permitiendo que posteriormente estos valores y otros se consoliden en las aulas por medio del respeto, la tolerancia, equidad y buen trato con los demás miembros de la comunidad educativa.

La recreación va integrada a la lúdica porque suplen necesidades sociales, propicia el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre para satisfacer necesidades de descanso, el niño desde que nace ya está empleando a su manera la recreación y el adulto las practica en las diferentes etapas de la vida. No podemos establecer cuál es la mejor actividad porque depende de la actitud de cada individuo; el ser feliz es aquel que combina las alegrías de su trabajo con la forma placentera de desarrollarla. La recreación debidamente practicada construye salud y alegría para vivir en armonía y tranquilidad; también sirve como nivel de progreso para la comunidad porque debe integrar a todos los individuos por medio de asociaciones para compartir las actividades recreativas con otras personas buscando satisfacción personal, despeje de su mente, relajación, alegría, bienestar físico y emocional entre otros. Además da identidad y expresión, evita la muerte prematura de la juventud, enriquece la vida de las personas, la comunicación es ms asertiva, como valor grupal subordina intereses egoístas, fomenta cualidades cívicas, previene la delincuencia, resalta los valores, lealtad y compañerismo, permite la transmisión de la herencia cultural, despierta sensibilidad social.

En cuanto a la recreación, como necesidad y derecho básico del ser humano, Asamblea General de las Naciones Unidas (1995) afirma:

Que el niño para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, debe crecer en el seno, después de la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social, la recreación debe considerarse como una necesidad básica, fundamental para su desarrollo, (...). Reconociendo la familia, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Los estados reconocen el derecho del niño al descanso, y el esparcimiento, al juego y las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes, respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento (p. 120).

La carta política en el Título II, capítulo II dedica un artículo especial como derecho fundamental de todas las personas, al tiempo que compromete al estado a fomentar la recreación y el deporte como lo muestra en el artículo 52, implementando el derecho a la recreación y a la práctica del deporte y de igual forma al aprovechamiento del tiempo libre; fomentando estas actividades e inspeccionando las organizaciones deportivas cuya estructura debe ser democrática y al servicio de las personas. De igual forma la Constitución Política en el artículo 52, acto legislativo del 2000 resalta el ejercicio del deporte y sus manifestaciones recreativas para formar el ser integral. También la Unicef resalta los derechos fundamentales de los niños al ocio, la cultura, el juego, el descanso y las actividades recreativas entre otras como formación básica e integral del ser humano.

Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas UNESCO (1995). Por ende todos los seres humanos tenemos derecho al descanso y al uso del tiempo libre.

Los juegos de mesa o de tablero incluyen elementos indispensables en el cual el objetivo es llevar una secuencia donde intervienen símbolos físicos, incluye además fichas móviles, dados, naipes, cartas las cuales son determinantes y están basadas en estrategias.

Figura 1. Estudiantes 801 aprendiendo ajedrez a través de la lúdica



Fuente: Elaboración propia (2016)

Los juegos de mesa además permiten combinar tanto el aspecto lúdico como el didáctico, además enfatizan en la imaginación, en la capacidad de asociación, destreza mental, capacidad de

observación y predicción, creatividad y fundamentalmente capacidad para decidir las acciones y jugadas para derrocar al adversario mediante el conocimiento, las destrezas lógicas y matemáticas, destrezas lingüísticas, de igual manera el cálculo mental y las operaciones lógicas.

Interactuar con los demás por medio del juego incrementa las habilidades comunicativas, permite desarrollar habilidades sociales como autonomía, constancia, participación e interpretación de símbolos. Los valores comunicativos como expresión de opiniones, contrastar, desarrollar ideas, seguir normas, interpretar, explicar, responder en forma acertada desarrolla habilidades de argumentación y destrezas mentales para armar y ganar. El juego colectivo, la paciencia para ganar, para esperar el turno y respetarlo complementa la respuesta de los compañeros dentro de una sana convivencia y trabajo cooperativo.

Figura 2. Estudiantes 801 aprendiendo sinónimos a través de la lúdica



Fuente: Elaboración propia (2016)

Los juegos de mesa desarrollan la motricidad fina en los estudiantes por medio de la coordinación de movimientos tanto de las manos como de los ojos, los dedos y otras partes del cuerpo, esta motricidad comienza a manifestarse en el niño desde los cuatro meses de vida donde se observa coordinación de manos y ojos. El desarrollo de la conexión y las habilidades en los juegos y concretamente los de mesa permiten estimular los sentidos, desarrollar la imaginación y cabe destacar que éstos movimientos se van perfeccionando con el paso del tiempo; para que este proceso se dé, es necesario un alto grado de paciencia, precisión, concentración y ejercitación continua. En el proyecto se aplica en la elaboración de los diferentes materiales, calcando, cortando, coloreando, realizando siluetas de diferentes tamaños, empastando y fundamentalmente en las prácticas realizadas con cartas, dados, fichas, hojas, donde el estudiante utiliza la creatividad para emparejar, correr fichas, acomodar figuras y además permite la recreación, alegría, sano esparcimiento y práctica de valores como respeto, armonía, responsabilidad, comunicación eficiente y placentera, amabilidad, tolerancia, entusiasmo permitiendo la sana convivencia siempre y cuando sean bien orientados.

El juego surge de manera natural y espontánea sin tener en cuenta prejuicios especialmente en los niños donde no existen prejuicios de ninguna índole y donde la socialización está presente en su cotidianidad aprendiendo a respetar normas, tener metas, objetivos especialmente de competición, además los ambientes para practicarlo son óptimos teniendo en cuenta las características particulares de cada uno de ellos, todos los juegos necesitan excelentes relaciones interpersonales donde el diálogo constante, afianza la capacidad de interpretar también la posibilidad de crear mentalmente preguntas que conduzcan a ganar una partida, a desarrollar la agilidad mental, memoria visual, también juega un papel preponderante el manejo de operaciones



básicas para calcular mentalmente permitiendo que cada jugador interiorice el resultado y calcule cuál es la ficha, dado o carta que necesita para ganar, teniendo en cuenta la retención de cantidades y el cálculo mental, de igual manera se desarrollan habilidades y destrezas para analizar probabilidades y responder según sea el caso planteado en el contexto del juego. Cada estudiante debe tomar sus propias decisiones y respetar las de los otros sin alterarse, generando identidad y responsabilidad.

La didáctica de estos juegos está dada de acuerdo al método empleado para la realización practicando las diferentes estrategias y formas de actuar en la partida, teniendo en cuenta la clase, formas de ejecutarla, normas que se deben tener en cuenta para la realización, técnica empleada; todos estos procesos se aplican para buscar resultados óptimos en mejora de la práctica de los valores y afianzar buenas relaciones en la comunidad objeto de la aplicación. También cuando se practican en el hogar enriquecen las relaciones familiares y cada vez los niños y jóvenes desearán practicar juegos de mayor complejidad.

Los juegos de mesa son una combinación entre lo lúdico, lo didáctico y lo pedagógico.

### **Capítulo 3**

#### **Compartiendo y participando activamente**

Este trabajo está enfocado en obtener respuesta positiva que permita dar solución a una problemática existente en la Institución Educativa; la línea de investigación es pedagógica, didáctica e infancia, siendo la participación de todos los estamentos fundamental y concretamente los educandos del grado 801. El tipo de investigación es acción participativa ya que los valores juegan un papel importantísimo puesto que son base fundamental de la sana convivencia, además busca obtener un cambio de actitud, para mejorar situaciones particulares y colectivas, donde todos los integrantes aportan conocimientos, estrategias, actividades para integrar, fortalecer, afianzar valores y conductas, el respeto, la autonomía, responsabilidad, que deben tener los participantes dentro del grupo y actuar aplicando éstos y otros que permitan la resolución pacífica de conflictos, especialmente dentro de la comunidad donde se desarrolle el ser humano y por ende dentro de la Institución formadora.

La población objeto de este estudio son los ya mencionados estudiantes del grado 801 de la Institución Educativa, sede Central, con una muestra representativa de 24 estudiantes quienes actúan como agentes, artífices y propiciadores de los procesos y cambios que conlleva el bienestar y mejoramiento de relaciones interpersonales y fundamentalmente la práctica de valores por medio de aspectos lúdicos, recreativos.

El mejoramiento de prácticas pedagógicas e innovaciones en la educación permite aplicar nuevas didácticas que respondan a los retos de la sociedad actual, donde nuestra niñez, juventud superen la intolerancia, falta de respeto, motivación entre otras. La sensibilización nos permite

preocuparnos por el otro, desde mi realidad para transformar la de los demás por medio de estrategias que nos involucren a todos en un mundo más humano y equitativo.

Las herramientas teóricas metodológicas utilizadas son las encuestas aplicadas a estudiantes del grado 801 junto con su respectivo análisis de frecuencias en gráficas. A través de preguntas con dos alternativas de respuesta, permitió evidenciar la práctica de los valores en la institución educativa en el tiempo libre, y arrojó los siguientes resultados:



**Los Libertadores**  
Fundación Universitaria

Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**PROYECTO:** Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 801

**RESPONSABLE:** Aida Amelia Melgarejo A.

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.

<b>CUESTIONARIO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1. ¿Considera que la práctica de valores disminuyen la agresividad y la falta de respeto?		
2. ¿Tiene relaciones armoniosas con docentes, compañeros de aula, administrativos?		
3. ¿Se considera responsable, creativo optimista y respetuoso?		
4. ¿Considera que los deportes y la recreación fomentan y afianzan valores?		
5. ¿Practica algunos juegos de mesa en sus ratos libres dentro de la Institución?		
6. En su tiempo libre ¿practica algún deporte o actividad lúdica dentro de la institución?		
7. ¿La indisciplina y la falta de respeto afectan el rendimiento académico?		
8. En su tiempo libre, después del almuerzo ¿participa en alguna actividad lúdica, recreativa?		
9. ¿Le gustaría participar en un proyecto lúdico recreativo, dentro de la Institución?		
10. De los siguientes deportes y actividades lúdicas cuáles le gustaría que se implementaran dentro del proyecto: baloncesto, voleibol, ajedrez, danza, dominó, teatro, juegos de mesa (subraye sus respuestas) Otra: _____ Cuál: _____		

- **Resultados encuesta a estudiantes**

Gráfico 2. Análisis de pregunta número 1 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	83%
NO	4	17%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



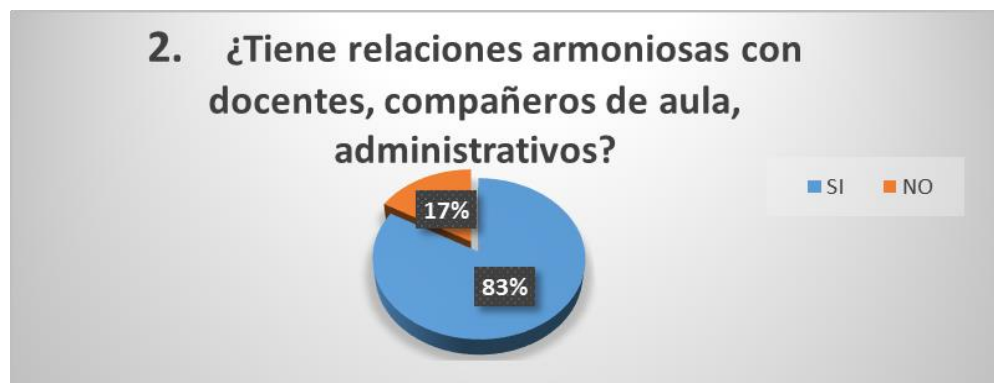
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 83% de los estudiantes considera que la práctica de los valores si disminuye la agresividad por cuanto genera dialogo, comprensión, escucha y esto conlleva resolución pacífica de conflictos. El 17% de los niños considera que no disminuye la agresividad.

**Gráfico 3.** Análisis de pregunta número 2 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	83%
NO	4	17%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 83% de los estudiantes tienen buenas relaciones con los integrantes de la comunidad educativa y el 17% sus relaciones interpersonales no son buenas con los integrantes de la comunidad educativa.

**Gráfico 4.** Análisis de pregunta número 3 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	96%
NO	1	4%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 96% de los estudiantes son responsables, optimistas y respetuosos, los otros el 4% reconocen que no son responsables con sus trabajos escolares, tampoco son creativos y por ende el optimismo frente a las labores educativas y frente a la vida no les interesa.

**Gráfico 5.** Análisis de pregunta número 4 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
TOTAL	24	100%

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 100% de los encuestados afirman que los deportes y la recreación fomentan valores, pues allí donde se le da la oportunidad al estudiante de interactuar con otros compañeros, dialogar, cumplir reglas, saber ganar, saber afrontar una derrota sin generar problemas derivadas de los ejercicios y ser tolerantes, se aprende a ganar y perder.

**Gráfico 6.** Análisis de pregunta número 5 de la encuesta a estudiantes

<b>VARIABLE</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	<b>7</b>	<b>29%</b>
<b>NO</b>	<b>17</b>	<b>71%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



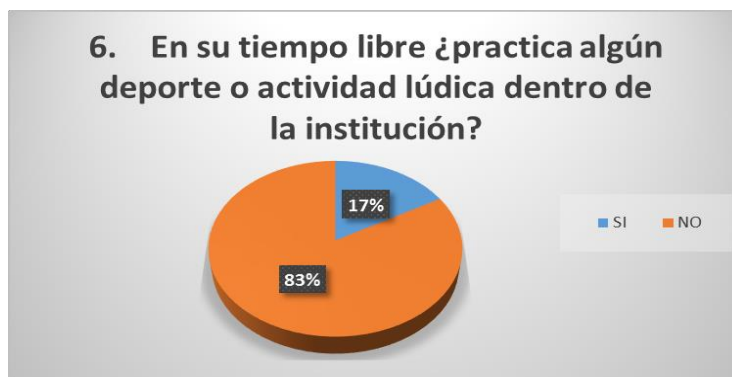
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 71% de los estudiantes no practica ningún juego de mesa en los ratos libres dentro de la Institución puesto que no hay motivación para ello y los estudiantes se dedican a jugar con el celular, el 29% si practica algún juego de mesa como cartas.

**Gráfico 7.** Análisis de pregunta número 6 de la encuesta a estudiantes

<b>VARIABLE</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	<b>4</b>	<b>17%</b>
<b>NO</b>	<b>20</b>	<b>83%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



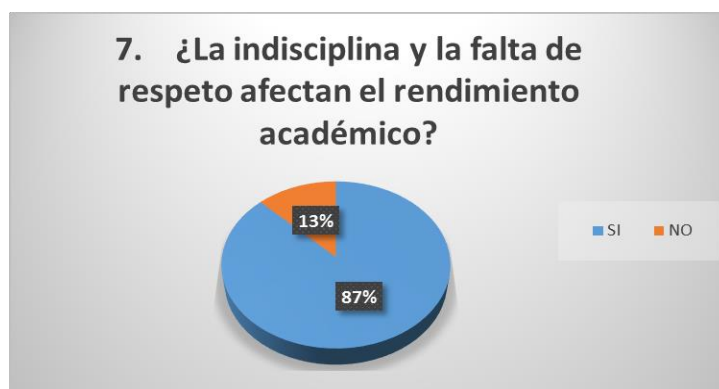
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 83% de los estudiantes encuestados no practican ningún tipo de deporte o actividad lúdica dentro de la Institución, puesto que no hay un proyecto para ello y el 17% juegan con un balón en el coliseo del colegio.

**Gráfico 8.** Análisis de pregunta número 7 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	87%
NO	3	13%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)



Interpretación: El 87% de los estudiantes considera que la indisciplina y la falta de respeto afecta el rendimiento académico, estos aspectos generan desórdenes, falta de atención, concentración y el 13% no están de acuerdo con la pregunta.

**Gráfico 9.** Análisis de pregunta número 8 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	17%
NO	20	83%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



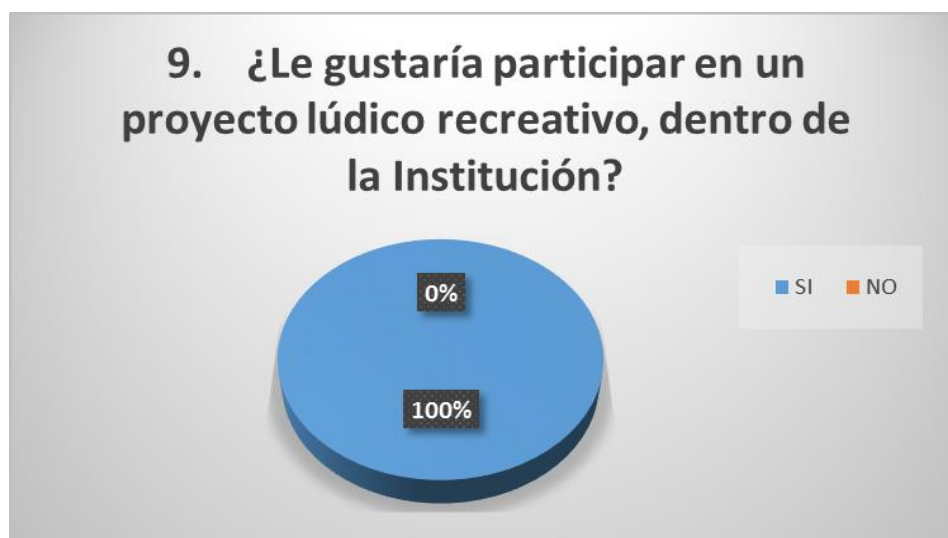
Fuente: Elaboración (propia 2016)

Interpretación: El 83% de los estudiantes en su tiempo libre después del almuerzo no participa en ninguna actividad lúdica recreativa, puesto que en la Institución no existe un proyecto que motive el desarrollo de este tipo de actividades, el 17% respondió afirmativamente.

**Gráfico 10.** Análisis de pregunta número 9 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	100%
NO	0	0%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



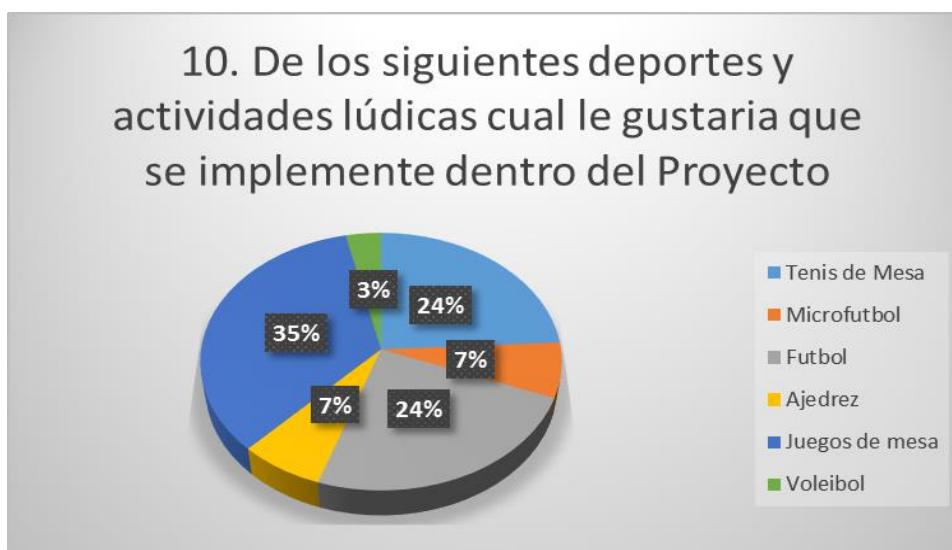
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 100% de los estudiantes del grado 801 están interesados en la realización de un proyecto lúdico, recreativo que permita optimizar su tiempo libre con actividades que desarrollen la práctica de valores y el fomento de la sana convivencia.

**Gráfico 11.** Análisis de pregunta número 10 de la encuesta a estudiantes

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
TENIS DE MESA	7	24%
MICROFUTBOL	2	7%
FUTBOL	7	24%
AJEDREZ	2	7%
JUEGOS DE MESA	10	35%
VOLEIBOL	1	3%
TOTAL	29	100%

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)



Interpretación. El 35 % de los estudiantes desea que se implementen los juegos de mesa en los espacios libres, ya que permiten abrir espacios de diálogo, respeto, convivencia, e interacción con los demás compañeros, el 24% desea que se implemente el tenis de mesa como opción de esparcimiento y concentración, el 24 % desea que se implemente el fútbol como juego de competencia y afianzamiento de valores deportivos y el 7% desea que se incremente el microfútbol. Los estudiantes desean participar en actividades siempre y cuando sean dirigidas por un docente para que haya armonía, respeto y práctica de valores.

Del análisis anterior se concluye que: El 80% de los estudiantes considera que la indisciplina y la falta de respeto afectan el rendimiento académico y las relaciones interpersonales con compañeros, docentes y demás personas que labora en la institución.

Más del 80% de ellos no practica ningún deporte o actividad lúdica dentro de la institución, ni juegos de mesa especialmente en el descanso del mediodía.

El 100% de los encuestados afirma que los deportes y la recreación fomentan los valores, pues es allí donde los estudiantes interactúan con sus compañeros mediante el diálogo. Todos coinciden en la necesidad de implementar un proyecto lúdico- recreativo que permita desarrollar actividades en espacios donde los estudiantes se encuentren libres de momentos pedagógicos, académicas para ir disminuyendo el irrespeto entre compañeros y hacer uso efectivo del tiempo libre dentro de la Institución Educativa.

Las herramientas teóricas metodológicas utilizadas son las encuestas aplicadas a padres de familia del grado 801 junto con su respectivo análisis de frecuencias en gráficas, lo cual arrojó los siguientes resultados:

 <b>Los Libertadores</b> <small>Fundación Universitaria</small>		<b>Institución Educativa Técnica</b> <b>"Lucas Caballero Calderón"</b>		
<b>PROYECTO:</b> Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 8.1				
<b>Responsable:</b> Aida Amelia Melgarejo A.				
<b>ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA</b>				
<b>Objetivo:</b> Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.				
Sus aportes son importantes, lo invito a ocupar parte de su tiempo para dar su apreciación, colocando una x en la casilla correspondiente				
CUESTIONARIO	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. ¿Su hijo realiza tareas y actividades del colegio en el hogar?				
2. ¿En la Institución Educativa los estudiantes realizan actividades de uso correcto del tiempo libre?				
3. En el hogar sus hijos están ocupados todo el tiempo, mirando televisión, jugando con el celular o realizando actividades del hogar?				
4. En el hogar se designa un tiempo libre para actividades recreativas, como juegos de cartas, dominó, parques.				
5. ¿En el hogar los niños tienen hábitos de buenos modales en el comedor, sala y otras dependencias de la casa?				
6. ¿Los niños gozan de tres comidas diarias y tienen hábitos de buen comportamiento durante ellas?				
7. ¿Dialoga con sus hijos constantemente para resolver problemas?				
8. ¿En los ratos libres, como por ejemplo después del almuerzo, le gustaría que sus hijos participen en un proyecto lúdico guiado por un docente?				
9. ¿Acompaña a sus hijos cuando es requerido en la Institución Educativa?				
10. ¿Los valores que sus hijos practican en el hogar como respeto, responsabilidad, compañerismo son practicados también en la Institución?				

- **Resultados encuestas dirigida a padres de familia**

**Gráfico 12.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 1

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	17%
ALGUNAS VECES	10	41%
CASI NUNCA	5	21%
NUNCA	5	21%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



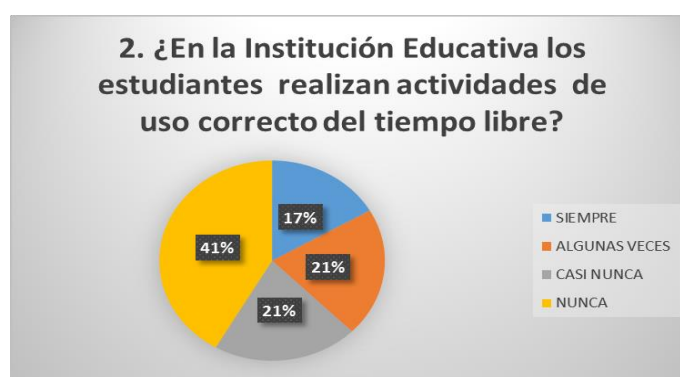
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 41% de los encuestados algunas veces realizan tareas del colegio en el hogar, el 21% casi nunca, el 21% nunca realizan actividades del colegio en el hogar y el 17% siempre realizan actividades académicas en el hogar.

**Gráfico 13.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 2

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SIEMPRE</b>	<b>4</b>	<b>17%</b>
<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>5</b>	<b>21%</b>
<b>CASI NUNCA</b>	<b>5</b>	<b>21%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>10</b>	<b>41%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



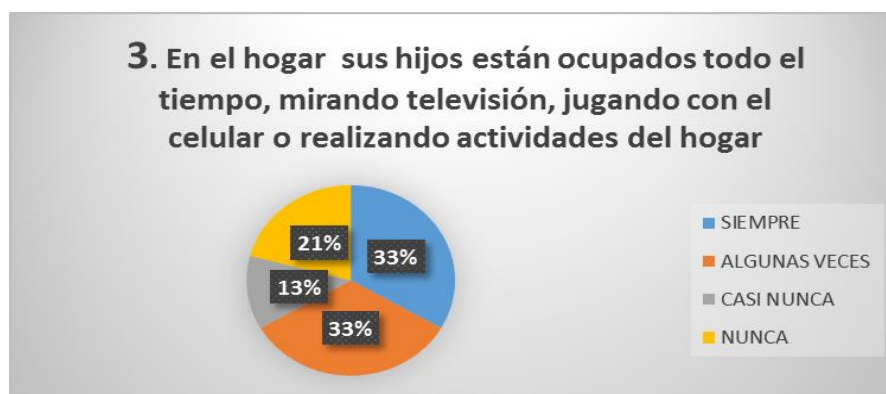
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 41% afirman que nunca realizan actividades para ocupar el tiempo libre, el 21% algunas veces o casi nunca y el 17% siempre realizan actividades para usar el tiempo libre.

**Gráfico 14.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 3

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SIEMPRE</b>	<b>8</b>	<b>33%</b>
<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>8</b>	<b>33%</b>
<b>CASI NUNCA</b>	<b>3</b>	<b>13%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>5</b>	<b>21%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 33% de los padres de familia afirman que sus hijos algunas veces permanecen ocupados todo el tiempo, de igual forma el 33% afirma que siempre permanecen ocupados, el 21% nunca están ocupados y el 13% afirma que casi nunca sus hijos están ocupados casi todo el tiempo.

**Gráfico 15.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 4

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	8%
ALGUNAS VECES	5	21%
CASI NUNCA	10	42%
NUNCA	7	29%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 42% de los padres de familia afirman que casi nunca se designa un tiempo libre para juegos de mesa, el 29% nunca ocupa tiempo para estas actividades, el 21% algunas veces y el 8% siempre designa tiempo para actividades lúdicas recreativas.

**Gráfico 16.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 5

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	17%
ALGUNAS VECES	10	41%
CASI NUNCA	5	21%
NUNCA	5	21%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

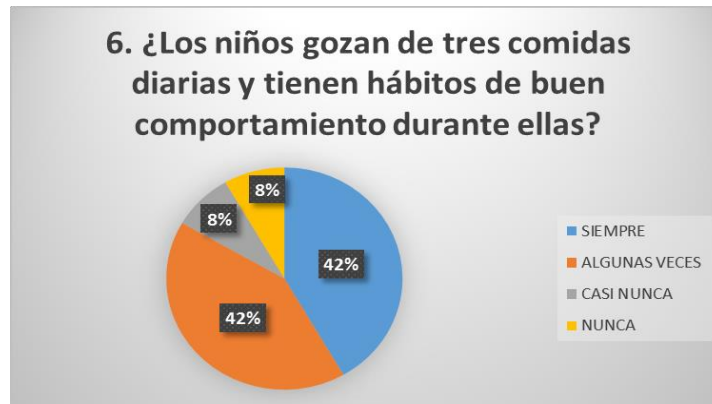


Interpretación: El 41% de los padres afirman que algunas veces los niños tienen hábitos y buenos modales en las diferentes dependencias de la casa, el 21% nunca y casi nunca tienen buenos modales y el 17% siempre tienen buenos modales en el hogar.

**Gráfico 17.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 6

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>SIEMPRE</b>	<b>10</b>	<b>42%</b>
<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>10</b>	<b>42%</b>
<b>CASI NUNCA</b>	<b>2</b>	<b>8%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>2</b>	<b>8%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



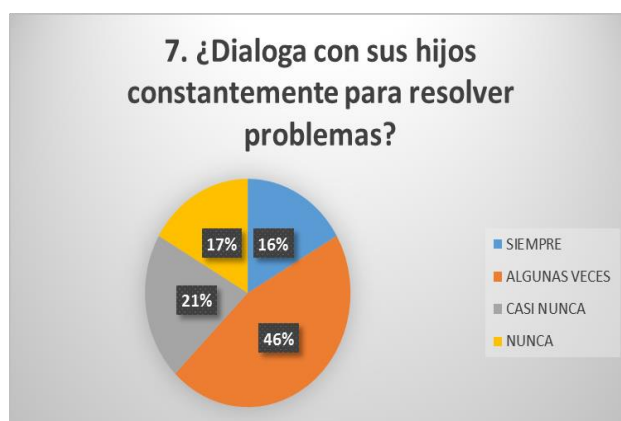
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 42% de los padres afirman que algunas veces sus hijos tienen la oportunidad de gozar de tres comidas diarias, esto por cuanto la población es de estrato uno y dos y en su mayoría son de escasos recursos, otro 42% siempre gozan de las tres comidas diarias y el 8% expresan que nunca o casi nunca tienen este privilegio.

**Gráfico 18.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 7

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	16%
ALGUNAS VECES	11	46%
CASI NUNCA	5	21%
NUNCA	4	17%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

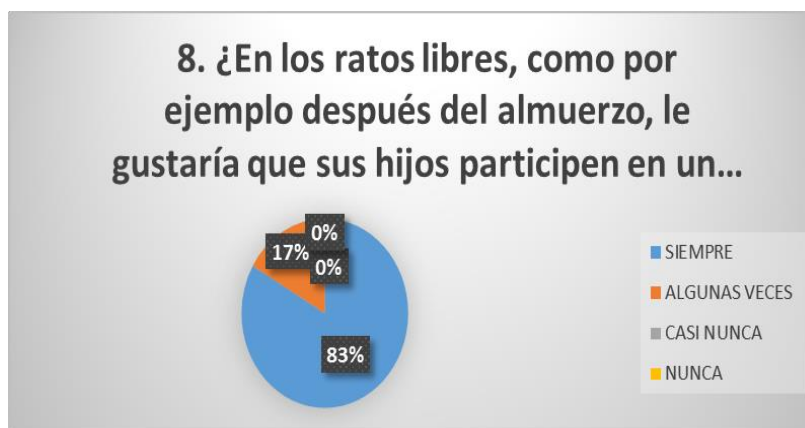
Interpretación: El 46% de los padres de familia algunas veces dialoga con los hijos para resolver conflictos, el 21% casi nunca dialogan el 17% nunca fomentan el diálogo y el 16% siempre dialogan con sus hijos para resolver conflictos.

**Gráfico 19.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 8

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	20	83%
ALGUNAS VECES	4	17%

<b>CASI NUNCA</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 83% le gustaría que siempre sus hijos participen en un proyecto lúdico recreativo, el 17% algunas veces y nunca el 0%, dando a entender el deseo de permanecer activos por medio de estrategias lúdicas.

**Gráfico 20.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 9

<b>VARIABLE</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>8</b>	<b>33%</b>
<b>ALGUNAS VECES</b>	<b>16</b>	<b>67%</b>
<b>CASI NUNCA</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



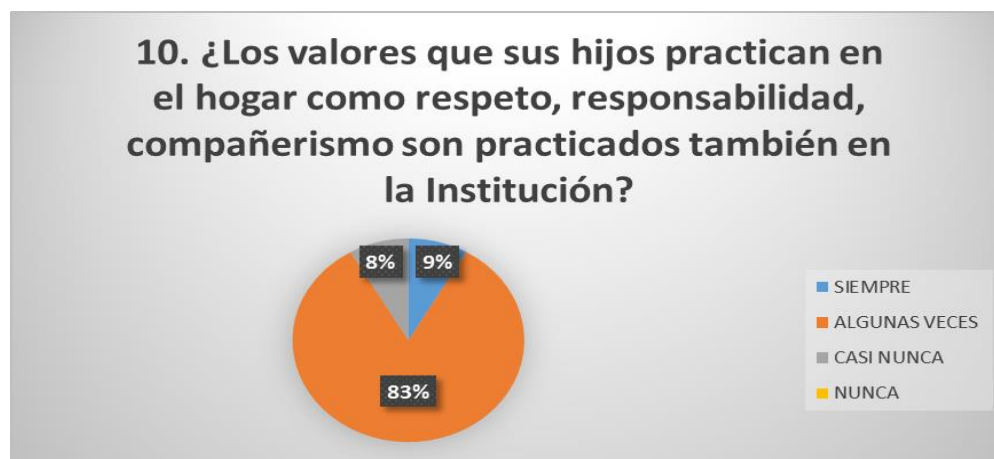
Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 67% de los padres de familia siempre acompañan a sus hijos cuando se requiere su presencia, y el 33% algunas veces, esto por cuanto ellos conocen las valoraciones académicas e informes disciplinarios de sus hijos.

**Gráfico 21.** Diagnóstico encuesta dirigida a padres de familia pregunta 10

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	9%
ALGUNAS VECES	20	83%
CASI NUNCA	2	8%
NUNCA	0	0%
<i>TOTAL</i>	<i>24</i>	<i>100%</i>

Fuente: Elaboración propia (2016)



Fuente: Elaboración propia (2016)

Interpretación: El 83% de los padres afirma que algunas veces los valores practicados en el hogar también son llevados a la práctica en la Institución, el 8% casi nunca practican los valores impartidos tanto en el hogar como en el centro educativo y el 9% siempre practican los valores.

Con base en el análisis de resultados se infiere que todo ser humano propende por la realización individual y colectiva, los padres de familia reconocen que falta mucho afianzamiento en la práctica de valores tanto en el hogar como en la Institución, también se pudo constatar la ausencia de diálogo especialmente para resolver conflictos de diferente índole. Los valores nacen en el hogar, se afianzan en el trato diario, se desarrollan en todos los momentos de la vida y se practican siempre.

La ausencia de valores en el ser humano dificulta el desarrollo de la convivencia, el logro de los objetivos trazados y el afianzamiento de la personalidad.

Tanto estudiantes como docente y padres de familia queremos buscar soluciones, que permitan incrementar la convivencia pacífica, el crecimiento como seres íntegros con

capacidades para reconocer las diferencias, respetar la opinión ajena, valorarnos mutuamente; por lo anteriormente expuesto se hace necesario aplicar el proyecto de intervención basado en estrategias como talleres para el afianzamiento de valores por medio de la aplicación de los juegos de mesa y otros donde se interactúe, se respete y se valore las diferencias individuales y grupales.

## **Capítulo 4**

### **Jugando me voy formando y voy respetando**

Los estudiantes del grado 801 de la institución educativa Lucas Caballero Calderón de Tipacoque, en sus ratos de ocio y concretamente después del almuerzo no realizan ninguna actividad que ocupe su tiempo de descanso; esto conlleva a desplazarse a sitios aledaños causando incomodidad a los propietarios puesto que la institución está ubicada en las afueras del municipio y tiene una jornada académica y pedagógica de lunes a viernes de ocho horas diarias dentro del establecimiento, internamente en este espacio libre se fomenta la indisciplina, incurren en riñas, uso inadecuado de celulares y otros inconvenientes que generan problemáticas tanto para estudiantes como para el colegio.

Por lo anteriormente expuesto es necesario aplicar la propuesta de intervención basada en el análisis de resultados obtenidos mediante la aplicación de las encuestas donde se evidencia la necesidad de aplicar correctivos prácticos como el desarrollo de talleres recreativos con sus respectivos diarios de campo que pretenden abrir espacios para que el estudiante por medio de estas acciones lúdicas recreativas mejore su convivencia, comportamiento y cuyo objetivo principal es restablecer la práctica de los valores como el respeto, la honestidad, el diálogo, la responsabilidad, presentes en toda convivencia humana.

Cada taller está diseñado en cuatro partes, donde se plantean etapas o actividades para que desde la organización hasta la socialización y conclusiones permitan interactuar y poner en práctica los objetivos trazados en el planteamiento y así dar respuesta al problema objeto de la

investigación; además los diarios de campo señalan todos los aspectos observados en las diferentes actividades realizadas.

Las estrategias se plantean por medio de talleres realizados con material existente como juegos de mesa y otros materiales elaborados con los estudiantes sobre valores, además se utilizaron juegos didácticos concretamente recreaciones con sinónimos, antónimos, vocabulario sobre principios y otros temas de ortografía de los términos relacionados con disciplina, también concéntrese, busque la palabra, diga su significado, rally, aporte ejemplos; estos últimos se realizaron en varias clases de lengua castellana y literatura, al igual todo el material necesario para esta ejecución fue diseñado por los estudiantes del grado 801 y la docente responsable del proyecto con miras a seguir aplicando estas prácticas recreativas que han fructificado en pro de la convivencia sana y los ambientes agradables tanto en el aula como fuera de ella. El seguimiento realizado a estos talleres, evidencia las destrezas de cada uno de ellos, teniendo en cuenta la interdisciplinariedad y la relación de todos, puesto que no se puede hablar de principios éticos sin llevarlos a la práctica y la aplicación de cada uno conlleva el refuerzo de los valores afianzados en los talleres anteriores.

El diario de campo permite plasmar cada uno de los aspectos tanto positivos como negativos del ejercicio propuesto resaltando lo más significativo de esta práctica. La meta es mejorar practicando juegos de mesa que permitan afianzar lo anteriormente propuesto ya que la convivencia humana se basa en el respeto, honestidad, responsabilidad y todos los valores que encierra el ser, en el aspecto social interrelacionarse constantemente con sus semejantes y para que trascienda en la sociedad debe ser integro como persona, útil y estar comprometido con el cambio social de la familia y del entorno.



Atendiendo a lo anteriormente propuesto se desarrollaron cuatro talleres, el primero afiancemos valores, con base en sinónimos, antónimos, vocabulario y ortografía donde se reforzaron, respeto, honestidad, responsabilidad, entre otros; el diario de campo mostró los aspectos positivos, negativos y las conclusiones respectivas. El taller número dos, practiquemos valores jugando, se desarrollaron actividades con dominó, loterías, concéntrese, escalera, número mayor, juego de cartas que los estudiantes elaboraron en el aula de clase. El diario de campo permitió mostrar lo agradable de esta puesta en escena de los valores fundamentales en el ser humano. En el taller número tres, rally de valores y compromisos, se practicaron actividades al aire libre por medio de dados y preguntas relativas a comportamiento y afianzamiento de valores, la socialización fue muy importante y la premiación generó muchas expectativas; el diario de campo fue importantísimo porque a través de esta herramienta permitió analizar lo positivo lo negativo y las conclusiones, esta actividad fue muy interesante para todos. El taller número cuatro tahúres de valores, mostró diferentes estrategias para el juego de cartas y su aplicabilidad en el campo de los valores, fundamentalmente prácticos; la actividad arrojó excelentes resultados y las conclusiones fueron favorables.

En síntesis los talleres desarrollados permitieron restablecer valores de respeto y sana convivencia.



Institución Educativa  
Técnica  
“Lucas Caballero  
Calderón”



**TALLER No 1**  
**AFIANCEMOS VALORES**  
**GRADO: 801 DURACIÓN: 2 HORAS**

**OBJETIVO:** Desarrollar la capacidad de interactuar por medio de juegos que desarrollan la inteligencia aplicando valores de respeto y tolerancia.

**ACTIVIDAD: PRIMERA PARTE.** Se organizan los estudiantes en grupos de cuatro personas para iniciar las actividades de juegos de valores con base en sinónimos, antónimos, vocabulario y ortografía.

**SEGUNDA PARTE.** Asignación de funciones para los moderadores en cada grupo.

**TERCERA PARTE:** Realización de los juegos lúdicos en cada grupo.

**CUARTA PARTE:** Socialización y conclusiones de la actividad.

**RECURSOS:** Juegos didácticos de valores con base en sinónimos, antónimos, vocabulario y ortografía.

**EVALUACIÓN:** Se realizará dentro de la actividad teniendo en cuenta, participación, creatividad, organización, respeto, tolerancia y disciplina.

**VALORACIÓN POR CRITERIOS**

<b>CONDUCTA OBSERVADA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>COMENTARIOS</b>
Captaron el mensaje y se organizaron	X		Todo se desarrolló con normalidad
Acataron las funciones de cada integrante del grupo	X		Si, con mucho interés
Realizaron los juegos correctamente	X		Se logró el objetivo propuesto
Expresaron sus conclusiones	X		Si, Fueron muy enriquecedoras para todo el grupo.



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**DIARIO DE CAMPO**  
**NOMBRE DEL TALLER: AFIANCEMOS VALORES**  
**FECHA:** Septiembre 12 de 2016

GRUPO OBSERVADO	Grado 801
LUGAR DE OBSERVACIÓN	Aula de Humanidades
TIEMPO DE OBSERVACIÓN	Dos horas

**DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:** Fue un trabajo muy interesante por cuanto los estudiantes estuvieron muy motivados realizando las actividades propuestas y afianzando valores.

**ASPECTOS POSITIVOS:** Buena organización, excelente distribución del tiempo, hubo orden y buena participación en el desarrollo de la actividad, además hubo interrelación con otras áreas del conocimiento por cuanto se generaron palabras claves para el conocimiento, práctica y ejemplificación de valores. Los estudiantes poseen buen sentido común y cuando no recuerdan la definición exacta recurren a la ejemplificación buscando alternativas para que su grupo pueda obtener puntajes altos y ganar el juego.

**ASPECTOS NEGATIVOS:** No hubo aspectos negativos.

**COMENTARIOS:** Los estudiantes manifestaron que estas actividades se deben realizar más seguido por cuanto genera espacios diferentes de convivencia y es otra manera activa de aprender por medio del juego. Además hubo mucha interrelación con otras áreas del conocimiento.

**CONCLUSIONES:** Buena organización de la actividad, interés por parte de los estudiantes, se generaron espacios diferentes a los habituales donde hubo esparcimiento y sana convivencia, fue una actividad muy amena, hubo emoción, buscaron diferentes materiales que no estaban previstos para la realización de la actividad como diccionarios de sinónimos y antónimos entre otros.



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**TALLER No 2**  
**PRACTIQUEMOS LOS VALORES JUGANDO**  
**GRADO 801. DURACIÓN: 2 HORAS**

**OBJETIVO:** Practicar los valores de respeto, tolerancia, sana convivencia, responsabilidad por medio de juegos de mesa como dominó, loterías, concéntrese.

**ACTIVIDAD: PRIMERA PARTE.** Se organizan los estudiantes en grupos de dos personas.

**SEGUNDA PARTE:** Cada grupo recibe un juego de mesa que ellos elaboraron, con los diferentes valores

**TERCERA PARTE:** Realizan el juego asignado, ya sea lotería, dominó, escalera entre otros; al finalizar lo intercambian con otro grupo.

**CUARTA PARTE:** Cuando finalice el juego debe salir un ganador de cada grupo, todos los ganadores se reúnen y expresan sus opiniones sobre el juego, de igual manera lo harán los perdedores.

**RECURSOS:** Loterías, concéntrese, dominó, escalera, número mayor, cartas.

**EVALUACIÓN:** Se realizará dentro de la actividad teniendo en cuenta participación, creatividad, práctica de los valores.

**VALORACIÓN POR CRITERIOS**

<b>CONDUCTA OBSERVADA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>COMENTARIOS</b>
Captaron el mensaje y se organizaron	X		Fueron muy receptivos, se organizaron rápidamente
Realizaron los juegos con responsabilidad, respeto y demás valores	X		Si, hubo mucho respeto y responsabilidad en todo momento
Intercambiaron los juegos	X		Todos los grupos realizaron intercambio y compartieron enseñanzas con sus compañeros.
Expresaron sus conclusiones	X		Cada grupo expuso dos conclusiones del taller realizado



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



## DIARIO DE CAMPO

**NOMBRE DEL TALLER: PRACTIQUEMOS LOS VALORES JUGANDO**

**FECHA: Septiembre 22 del 2016**

GRUPO OBSERVADO	Grado 801
LUGAR DE OBSERVACIÓN	Comedor escolar
TIEMPO DE OBSERVACIÓN	Dos horas

**DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:** Todos los participantes se encontraban distribuidos en grupos previamente seleccionados, luego recibieron las indicaciones del juego para proceder a realizarlos, luego vino el intercambio con los otros grupos de tal manera que todos los juegos fueran practicados por todos los estudiantes, al finalizar se dieron premios a los grupos ganadores, esto generó aún más entusiasmo.

**ASPECTOS POSITIVOS:** La actividad generó mucha expectativa, los juegos fueron muy divertidos y el intercambio de ellos aún más, hubo emoción, aplausos constantes, los juegos que más les llamaron la atención fueron las loterías, las cartas, especialmente el número mayor donde el concursante sentía emoción al sacar el número y pensar que contestar o que palabra hablar con respecto de los valores, el juego del concéntrese también generó mucho entusiasmo y concentración, a medida que se van desarrollando los talleres los estudiantes adquieren más compromiso y sentido práctico de vivenciar lo aprendido.

**ASPECTOS NEGATIVOS:** El tiempo muy corto, faltó para que varios grupos dieran sus conclusiones.

**COMENTARIOS:** La actividad fue muy llamativa, generó entusiasmo por parte de todos los participantes, hubo emoción y cada participante aplicó las reglas de juego establecidas, en verdad se vio la práctica de valores.

**CONCLUSIONES:** A medida que se avanza en la aplicación de los talleres observo emoción, deseos de seguir trabajando, interpretando y fundamentalmente mejorando en la práctica de valores, como estas actividades se realizan en espacios no académicos, los docentes han expresado mejoramiento de la disciplina en las aulas y respeto por las opiniones ajenas, de igual manera mayor sentido de tolerancia entre los estudiantes.



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**TALLER No 3**  
**RALLY DE VALORES Y COMPROMISOS**  
**GRADO: 801 DURACIÓN 2 HORAS**

**OBJETIVO:** Desarrollar actitudes de respeto y tolerancia en diferentes situaciones planteadas.

**ACTIVIDAD: PRIMERA PARTE.** Se organizan cinco grupos de estudiantes y los ubico en diferentes sitios estratégicos de la Institución. Cada grupo tiene un nombre, cuando lleguen los demás estudiantes en su orden respectivo lanzan un par de dados y el número que salga es una pregunta sobre valores

**SEGUNDA PARTE:** Cualquier integrante del grupo puede responder y de acuerdo a la respuesta se le asigna un puntaje.

**TERCERA PARTE:** Los grupos tienen que hacer el recorrido por todos los sitios y contestar la pregunta correspondiente.

**CUARTA PARTE:** Cuando finalicen todos los grupos se realiza una socialización, se da el nombre del grupo ganador para que reciba un obsequio de parte de sus compañeros y docente.

**RECURSOS:** Dados, distintivos para cada grupo, descripción de situaciones problema y manera de resolverlos, obsequio para el grupo ganador.

**EVALUACIÓN:** Se realizará teniendo en cuenta el desarrollo de la actividad, responsabilidad, tolerancia, compañerismo entre otros valores.

**VALORACIÓN POR CRITERIOS**

<b>CONDUCTA OBSERVADA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>COMENTARIOS</b>
Organizaron los grupos con sus distintivos	X		Hubo receptividad y la organización fue excelente
Realizaron los recorridos por todos los sitios	X		Si, en el menor tiempo posible con orden
Contestaron las preguntas	X		Todos los participantes contestaron y además ejemplificaron
Expresaron sus conclusiones	X		En la socialización cada grupo expreso la conclusión más relevante



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



### DIARIO DE CAMPO

**NOMBRE DEL TALLER: RALLY DE VALORES Y COMPROMISOS**

**FECHA: Octubre 10 de 2016**

GRUPO OBSERVADO	Grado 801
LUGAR DE OBSERVACIÓN	Polideportivo de la Institución
TIEMPO DE OBSERVACIÓN	Dos horas

**DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:** Los estudiantes están organizados en las esquinas del polideportivo de la Institución en grupos de cuatro, cada grupo se identifica con un nombre o un slogan relacionado con valores, cuando lleguen estudiantes en su orden respectivo de otro grupo y Así sucesivamente.

**ASPECTOS POSITIVOS:** Realizar actividades diferentes motivo mucho a los estudiantes, trabajar al aire libre y en un recinto diferente al aula de clase despertó mucho interés, de igual la competencia por interpretar, contestar y valorar las respuestas permitió que ellos mismos se autoevaluaran. La participación fue excelente, hubo orden y disciplina. Todos estaban motivados por la dinámica del juego y especialmente por la premiación.

**ASPECTOS NEGATIVOS:** Los estudiantes en su mayoría saber qué son los valores pero en el momento de definirlos carecen de léxico preciso para identificarlos, la ejemplificación permitió aclarar los conceptos.

**COMENTARIOS:** Los Rallys son actividades muy llamativas por cuanto despiertan el interés, desarrollan la creatividad, generan espacios de competición ardua y además de emoción. Tener un nombre específico o slogan les permitió actuar con mayor naturalidad y sin ningún temor a equivocarse.

**CONCLUSIONES:** Fue una de las actividades más emocionantes, primero por ser realizada al aire libre en un polideportivo y también por la forma como se planteó, A medida que se van realizando las actividades se observa el mejoramiento en cuanto a respeto, responsabilidad, compromiso con el grupo, tolerancia entre otros.



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



## TALLER No 4 TAHURES DE LOS VALORES

**OBJETIVO:** Interpretar el valor de la competitividad en el juego de cartas baraja española tute, aplicando los valores.

**ACTIVIDAD: PRIMERA PARTE:** Se organizan grupos de a dos estudiantes, cada recibe sus seis cartas iniciales

**SEGUNDA PARTE:** Cada grupo interpreta el valor de las cartas recibidas

**TERCERA PARTE:** Los dos jugadores intercambian las cartas hasta terminar de entregarlas en su totalidad.

**CUARTA PARTE:** Los dos jugadores sumarán el valor de cada carta para obtener un resultado y así determinar el ganador. El ganador y el perdedor justificarán oralmente sus valores expresados en el juego.

**RECURSOS:** 12 juegos de cartas de baraja española

**EVALUACIÓN:** Se realizará dentro de la actividad teniendo en cuenta interpretación, seriedad, honestidad, disciplina y respeto.

### VALORACIÓN POR CRITERIOS

CONDUCTA OBSERVADA	SI	NO	COMENTARIOS
Organizaron Los grupos de a dos	X		Fue rápida y ordenada
Recibieron las cartas	X		Con orden y disciplina
Intercambiaron las cartas	X		Con sigilo y emoción
Sumaron el valor para obtener el resultado	X		Con mucha rapidez para obtener el ganador, además se vio agilidad mental





Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**DIARIO DE CAMPO**  
**NOMBRE DEL TALLER. TAHURES DE LOS VALORES**  
**FECHA: NOVIEMBRE 17 DE 2016**

GRUPO OBSERVADO	Grado 801
LUGAR DE OBSERVACIÓN	Kiosco digital
TIEMPO DE OBSERVACIÓN	Dos horas

**DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN:** Los juegos de cartas resultan ser muy llamativos por canto generan diferentes formas de interpretación, motivación y análisis antes de realizar las jugadas correspondientes, también permiten intuir que estrategia piensa realizar el oponente en el momento preciso para salir triunfante. Aquí se practicó al igual que en los otros talleres el respeto, orden, responsabilidad, manejo de habilidades y destrezas y fundamentalmente la resolución pacífica de conflictos.

**ASPECTOS POSITIVOS:** La emoción por el juego motivó mucho, los estudiantes siempre están a la expectativa de qué se trata, la tolerancia se observó constantemente, al igual los niños aprendieron a manejar las emociones para evitar conflictos.

**ASPECTOS NEGATIVOS:** No se presentaron.

**COMENTARIOS:** La actividad fue muy fructífera, también los estudiantes han desarrollado la observación para posteriormente dar un informe del trabajo realizado en los talleres, hubo interacción entre la teoría y la práctica. También los estudiantes realizaron propuestas para realizar otros juegos donde los diseños sean cambiados para seguir implementando los valores.

**CONCLUSIONES:** Los juegos permiten liberarnos de la rutina diaria, además llevan consigo algo de incertidumbre, de azar, de duda que se mantiene hasta el final. Los juegos reglamentados sustituyen ciertas leyes y normas que se pueden cambiar o ajustar.

## **Capítulo 5**

### **Concluyendo voy afianzando mi proceso**

Es necesario que en todo proceso formativo y educativo se involucren prácticas lúdicas-recreativas que permitan a todos los integrantes de la comunidad enriquecer la parte social y comunicativa; por medio del conocimiento y la práctica de valores que enriquecen al ser humano y propician ambientes agradables llenos de alegría donde el diálogo debe primar sobre toda forma de violencia.

Todo ser humano está en continuo proceso de formación por eso se hace necesaria la práctica de valores, no solo en un espacio académico sino en todas las instancias donde esté inmerso el ser humano y por ende el estudiante. Analizando el problema de la investigación se logró establecer las causas relevantes de la agresividad, la ausencia de valores y la falta de compromiso de padres de familia y acudientes con la formación integral de sus hijos debido a múltiples factores entre ellos la era tecnológica que vivimos para bien de la humanidad y para perjuicio de los que no saben utilizarla correctamente como en el caso de varios de nuestros estudiantes; es necesario implementar nuevas alternativas que permitan a nuestros educandos hacer uso correcto de los medios audiovisuales como celulares ya que en su mayoría están absorbiendo el tiempo libre de nuestros jóvenes y niños y éstos no los utilizan con los fines educativos planteados.

La práctica de los juegos de mesa son muy importantes porque afianzan valores, permiten interactuar con los demás por medio de actividades lúdicas, fortaleciendo habilidades sociales, comunicativas, interpretación de signos, sociabilidad, interacción y operaciones lógicas y éstas se

desarrollan través del juego y concretamente los de mesa aplicando habilidades matemáticas y lingüísticas, de igual forma cálculo mental y operaciones lógicas.

Los valores en la comunicación están inmersos en: expresar opiniones, contrastar, refutar ideas, seguir normas, responder de manera acertada, desarrollar habilidades de argumentación y destrezas mentales para armar y ganar. Es importante resaltar que por intermedio de la realización de este proyecto se afianzó la interdisciplinariedad no solo en el área de ética y valores sino en todas las áreas del conocimiento humano y estas prácticas son vivenciadas en los hogares por padres de familia o acudientes según compromisos establecidos.

Como miembro activo de la comunidad y en mi rol de docente resalto el interés tanto de estudiantes, como de padres de familia por mejorar y superar deficiencias en cuanto a la práctica de valores para formar seres humanos íntegros y útiles a la sociedad en la cual nos desarrollamos e interactuamos.

### Lista de referencias

- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1995). *Ley 181 Marco legal de la Recreacion*.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*.
- Ausubel. (1976). *Aprendizaje Significativo*. Colombia: Magisterio.
- B, J. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio
- Bolivar, L. T. (2009). A través de la recreación podemos lograr mejores ambientes para el Aprendizaje en el ciclo inicial en el colegio IED Carlos Arango Velez. Bogotá
- Cespedes, N. &. (2007). *Estrategias recreativas para mejorar la convivencia*. Bogotá.
- Jauregui, M. B. (1980). *El Genio Literario Griego*. Bogotá: Suramericana.
- Jimenez. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jimenez. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- L, T. (2004). *Tres enfoques teórico -prácticos*. México: Trillas.
- Omero, C. (2007). *Buscando Ambientes para una sana convivencia*. Colombia. Legis
- UNESCO. (1995). *Declaración universal de los derechos humanos*.
- Vigotsky, L. S. (1973). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: AKAL.
- Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.
- Waichman. (2000). *Herramientas del pensamiento*. España: Siglo XXI.

## Anexos

### Muestra técnica de investigación empleada

#### (ENCUESTAS)

- Encuestas aplicadas a estudiantes:



**Los Libertadores**  
Fundación Universitaria

Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



PROYECTO: Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 8.1

Responsable: Aida Amelia Melgarejo A.

#### ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.

Sus aportes son importantes, lo invito a ocupar parte de su tiempo para dar su apreciación, colocando una x en la casilla correspondiente

CUESTIONARIO	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. ¿Su hijo realiza tareas y actividades del colegio en el hogar?				X
2. ¿En la Institución Educativa los estudiantes realizan actividades de uso correcto del tiempo libre?			X	
3. En el hogar sus hijos están ocupados todo el tiempo, mirando televisión, jugando con el celular o realizando actividades del hogar?	X			
4. En el hogar se designa un tiempo libre para actividades recreativas, como juegos de cartas, dominó, parques.				X
5. ¿En el hogar los niños tienen hábitos de buenos modales en el comedor, sala y otras dependencias de la casa?		X		
6. ¿Los niños gozan de tres comidas diarias y tienen hábitos de buen comportamiento durante ellas?		X		
7. ¿Dialoga con sus hijos constantemente para resolver problemas?		X		
8. ¿En los ratos libres, como por ejemplo después del almuerzo, le gustaría que sus hijos participen en un proyecto lúdico guiado por un docente?	X			
9. ¿Acompaña a sus hijos cuando es requerido en la Institución Educativa?				X
10. ¿Los valores que sus hijos practican en el hogar como respeto, responsabilidad, compañerismo son practicados también en la Institución?		X		



**Los Libertadores**  
Fundación Universitaria

Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**PROYECTO:** Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 801

**RESPONSABLE:** Aida Amelia Melgarejo A.

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.

CUESTIONARIO	SI	NO
1. ¿Considera que la práctica de valores disminuyen la agresividad y la falta de respeto?	X	
2. ¿Tiene relaciones armoniosas con docentes, compañeros de aula, administrativos?		X
3. ¿Se considera responsable, creativo optimista y respetuoso?	X	
4. ¿Considera que los deportes y la recreación fomentan y afianzan valores?	X	
5. ¿Practica algunos juegos de mesa en sus ratos libres dentro de la Institución?		X
6. En su tiempo libre ¿practica algún deporte o actividad lúdica dentro de la institución?		X
7. ¿La indisciplina y la falta de respeto afectan el rendimiento académico?	X	
8. En su tiempo libre, después del almuerzo ¿participa en alguna actividad lúdica, recreativa?		X
9. ¿Le gustaría participar en un proyecto lúdico recreativo, dentro de la Institución?	X	
10. De los siguientes deportes y actividades lúdicas cuáles le gustaría que se implementaran dentro del proyecto: baloncesto, voleibol, ajedrez, danza, dominó, teatro, juegos de mesa (subraye sus respuestas) Otra: <u>juegos de mesa</u> Cuál: _____		

- Encuestas a Padres de familia:



**Los Libertadores**  
Fundación Universitaria

Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



**PROYECTO:** Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 8.1

**Responsable:** Aida Amelia Melgarejo A.

#### ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

**Objetivo:** Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.

Sus aportes son importantes, lo invito a ocupar parte de su tiempo para dar su apreciación, colocando una x en la casilla correspondiente

CUESTIONARIO	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. ¿Su hijo realiza tareas y actividades del colegio en el hogar?				X
2. ¿En la Institución Educativa los estudiantes realizan actividades de uso correcto del tiempo libre?			X	
3. En el hogar sus hijos están ocupados todo el tiempo, mirando televisión, jugando con el celular o realizando actividades del hogar?	X			
4. En el hogar se designa un tiempo libre para actividades recreativas, como juegos de cartas, dominó, parques.				X
5. ¿En el hogar los niños tienen hábitos de buenos modales en el comedor, sala y otras dependencias de la casa?		X		
6. ¿Los niños gozan de tres comidas diarias y tienen hábitos de buen comportamiento durante ellas?		X		
7. ¿Dialoga con sus hijos constantemente para resolver problemas?		X		
8. ¿En los ratos libres, como por ejemplo después del almuerzo, le gustaría que sus hijos participen en un proyecto lúdico guiado por un docente?	X			
9. ¿Acompaña a sus hijos cuando es requerido en la Institución Educativa?				X
10. ¿Los valores que sus hijos practican en el hogar como respeto, responsabilidad, compañerismo son practicados también en la Institución?		X		



**Los Libertadores**  
Fundación Universitaria

**Institución Educativa Técnica**  
**"Lucas Caballero Calderón"**



**PROYECTO:** Restableciendo valores de respeto y sana convivencia a través del adecuado uso del tiempo libre con estudiantes del grado 8.1

**Responsable:** Aida Amelia Melgarejo A.

### ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

**Objetivo:** Mejorar los valores de respeto y sana convivencia haciendo un adecuado uso del tiempo libre.

Sus aportes son importantes, lo invito a ocupar parte de su tiempo para dar su apreciación, colocando una x en la casilla correspondiente

CUESTIONARIO	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1. ¿Su hijo realiza tareas y actividades del colegio en el hogar?				X
2. ¿En la Institución Educativa los estudiantes realizan actividades de uso correcto del tiempo libre?			X	
3. En el hogar sus hijos están ocupados todo el tiempo, mirando televisión, jugando con el celular o realizando actividades del hogar?	X			
4. En el hogar se designa un tiempo libre para actividades recreativas, como juegos de cartas, dominó, parques.				X
5. ¿En el hogar los niños tienen hábitos de buenos modales en el comedor, sala y otras dependencias de la casa?		X		
6. ¿Los niños gozan de tres comidas diarias y tienen hábitos de buen comportamiento durante ellas?		X		
7. ¿Dialoga con sus hijos constantemente para resolver problemas?		X		
8. ¿En los ratos libres, como por ejemplo después del almuerzo, le gustaría que sus hijos participen en un proyecto lúdico guiado por un docente?	X			
9. ¿Acompaña a sus hijos cuando es requerido en la Institución Educativa?				X
10. ¿Los valores que sus hijos practican en el hogar como respeto, responsabilidad, compañerismo son practicados también en la Institución?		X		





Los Libertadores  
Fundación Universitaria

Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



## EVIDENCIA TALLER No. 1

PROYECTO: Restableciendo valores de respeto y sana convivencia través del adecuado uso del tiempo libre

RESPONSABLE: AIDA AMELIA MELGAREJO ANGARITA

🚩 JUEGO DE VALORES CON BASE EN SINÓNIMOS, ANTÓNIMOS, VOCABULARIO Y ORTOGRAFIA.

CONTENIDO

HORIZONTALES:

- 1.-Gigante
- 2.-Cifra
- 3.-Puntiagudo
- 4.-Intimidar
- 5.-Embarcación
- 6.-Notoriedad

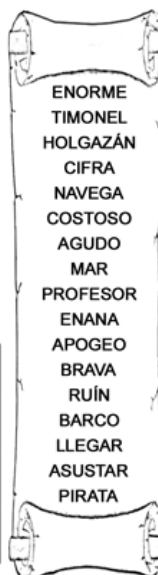
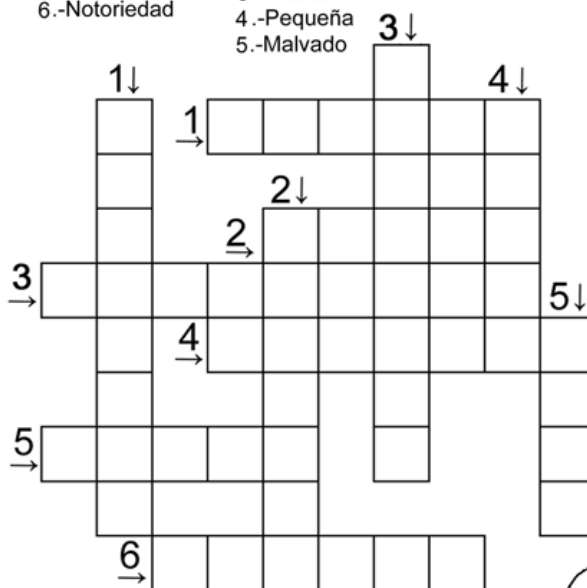
VERTICALES:

- 1.-Vago
- 2.-Costoso
- 3.-Maestro
- 4.-Pequeña
- 5.-Malvado

## SINÓNIMOS

Ayuda al pirata Garfiel a encontrar los sinónimos de las siguientes palabras. Puedes ayudarte del diccionario y de las palabras que tienes dentro del pergamino.

Cuando acabes, completa la frase del pirata Garfiel con sinónimos de palabras que te sobren del pergamino



Completa la frase con sinónimos de las palabras que te han sobrado en el pergamino.

"\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ con \_\_\_\_\_ que  
la mar está \_\_\_\_\_ y quiero \_\_\_\_\_  
tierra a salvo. ¡¡¡ \_\_\_\_\_ !!!

Una pequeña ayuda:

rema, fuerte, alcanzar, marinero, bucanero, cuidado





Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



## EVIDENCIA TALLER No. 2

**PROYECTO:** Restableciendo valores de respeto y sana convivencia través del adecuado uso del tiempo libre

### CONTENIDO:

Juegos de mesa con dominó, loterías, concéntrese, escalera.  
Palabras utilizadas en los juegos con sus respectivas definiciones

LÚDICO	RETO
RECREATIVO	ORDEN
JUEGOS	UNANIMIDAD
ADIVINANZAS	VALOR
TOLERANCIA	SENTIMIENTO
CONVIVENCIA PACIFICA	SENSIBILIZACION
RESPONSABILIDAD	DIALOGO
RELISENCIA	

El ejercicio consiste en colocar la ficha sobre la palabra correspondiente y dar su significado.

La persona que más aciertes la ganadora del juego, pero además debe tener en cuenta la práctica como disciplina, orden, respeto entre otros.



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



### EVIDENCIA TALLER No. 3

PROYECTO: Restableciendo valores de respeto y sana convivencia través del adecuado uso del tiempo libre

CONTENIDO:

#### JUEGOS CON DADOS. PREGUNTAS SOBRE VALORES.

1. ¿Por qué es importante la práctica constante de valores?
2. Enumere cinco valores relacionados con comportamiento en grupo
3. Defina responsabilidad y de tres ejemplos
4. ¿Narre dos experiencias de irrespeto que haya observado y cómo las solucionaría?
5. ¿De los antónimos de los siguientes valores: respeto, tolerancia, orden, responsabilidad
6. ¿Qué valores practica usted en el aula de clase y fuera de ella?
7. De los antónimos de los siguientes valores: amor, perdón, confianza, sinceridad, amabilidad, ternura, Defina compañerismo y de tres ejemplos.
8. Explique cómo solucionaría un conflicto con un docente que le evaluó mal un examen
9. ¿Qué propondría usted para resolver problemas disciplinarios dentro del aula?
10. ¿Por qué es importante realizar juegos lúdico-recreativos dentro del aula y fuera de ella?
11. ¿Por qué es importante el valor de la amistad en los seres humanos?
12. Escriba tres propuestas para que los estudiantes no dañen las instalaciones físicas de la institución
13. ¿Por qué es importante la sana convivencia en todas las etapas de la vida?
14. ¿Qué entiende por resolución pacífica de conflictos?
15. De cinco sugerencias para que docentes y estudiantes mejoremos el trato y la convivencia
16. ¿Qué habilidades y destrezas ha observado en la práctica de valores?
17. ¿Qué fue lo que más le llamó la atención de este proyecto
18. ¿Cuáles son los juegos de mesa que más le han llamado la atención y por qué
19. ¿Por qué es importante el conocimiento de sí mismo para ayudar a los demás?
20. ¿Escriba cinco sugerencias para la continuación de este proyecto?

¡EXITOS!, ¡PRACTICANDO VALORES MEJORAMOS NUESTRO  
COMPORTAMIENTO!



Institución Educativa Técnica  
"Lucas Caballero Calderón"



#### **EVIDENCIA TALLER No. 4**

##### **PROYECTO: RESTABLECIENDO VALORES DE RESPETO Y SANA CONVIVENCIA A TRAVÉS DEL ADECUADO USO DEL TIEMPO LIBRE**

Después de realizar todos los pasos del juego y habiendo determinado ganadores y perdedores cada participante, expresó a nivel oral los valores que más afianzó en el desarrollo del proyecto con sus respectivas inquietudes y sugerencias.

Luego de la socialización realizamos actividades complementarias y los estudiantes que no se hablaban por alguna circunstancia, se dieron la mano como símbolo de amistad, perdón y paz.

Acordamos en el 2017 seguir afianzando valores constantemente tanto en la Institución como fuera de ella.

**¡Todas las experiencias fueron muy enriquecedoras!**